

ブルーノ・ムナーリの視覚実験について

佐藤 佳弥 (京都大学大学院)

ブルーノ・ムナーリ(1907-1998)は、1977年に上梓された著書『ファンタジア』で作品を介した制作者と鑑賞者の視覚的な情報伝達を重視したワークショップについて論じた。本発表は、70年代以降、ムナーリによって展開されたワークショップ型の芸術教育の成立背景を、60年代になされた視覚実験との関係から考察するものである。

ムナーリは67年にハーバード大学カーペンターセンターで視覚言語について講演し、翌年その内容を『デザインとヴィジュアル・コミュニケーション』と題して出版した。そこでは、1963年から彼が主導していた、三次元的な視覚実験を主とする運動「アルテ・プログラマータ」と実験映像研究所「スタジオ・ディ・モンテ・オリンピオ」で行われた研究への言及がみられる。これまで「アルテ・プログラマータ」については理論面での検証がなされており、作品構造が持つ解釈の多重性、作者と鑑賞者の双方向的な情報伝達を探求していたことが指摘されている(Meneguzzo, 2015)。しかしながら「スタジオ・ディ・モンテ・オリンピオ」で作られた実験映像については、十分な検討はなされていない。ムナーリが『デザインとヴィジュアル・コミュニケーション』の中で述べるように、彼はこの研究所での活動を通して、映像言語における構成要素についての実験を行った。また、制作されたムナーリの作品の一部は、1983年にアンソロジー・フィルム・アーカイヴズで「構造映画」の先駆けとして紹介されている。以上のことから、彼の関心は、映像の構造的な側面に着目し、映像を介した情報伝達の可能性を探ることであったと考えられる。

さらに、60年代になされた作品構造をめぐる探求は、ムナーリ自身による過去の作品に対する捉え方にも変化を及ぼした。発表者がとりわけ着目するのは、上記の実験映画製作所で1963年に制作された『光の色』と、この作品の雛形となる〈映写〉シリーズである。このシリーズは、1953年に未来派の探求を引き継ぎつつ、その課題を乗り越える「動く絵画」として制作されており、当初は作者と鑑賞者を繋ぐコミュニケーションと関連付けられることはなかったようだ。1970年代に入ると、ムナーリは『ファンタジア』の中でこの作品を用いたワークショップについて記しているように、この頃にはこのシリーズはコミュニケーションの媒体として捉えられることになる。実際に、ワークショップの中では、制作者が投影したプラスチックや繊維、葉脈などの抽象的な映像の意図を明確に表現し、他の参加者に伝達することが求められた。つまり、このシリーズをどのように捉え、どのように活用するかについてのムナーリの意識が60年代を経て変化したと考えられる。発表者は、このように〈映写〉シリーズの捉え方に読み取れるムナーリの意識の変化が、とりわけ60年代に先述の二つの活動で行われた作品構造をめぐる実験によって引き起こされたことを示す。